

TECHNO COP™

LOADING INSTRUCTIONS

COMMODORE 64/128 Cassette

1. Set up your system and plug in a joystick into port 2.
2. Insert the disk into the drive. Type **LOAD""B.I.** and press **RETURN**.
3. When the title screen appears, press the **FIRE** button to begin the game.
4. During the game, follow the on-screen messages that tell you when to turn the disk over.
4. Follow on screen prompts.

Commodore 64/128 Disk

1. Set up your system and plug a joystick into port 2.
2. Insert the disk into the drive. Type **LOAD""B.I.** and press **RETURN**.
3. When the title screen appears, press the **FIRE** button to begin the game.
4. During the game, follow the on-screen messages that tell you when to turn the disk over.

Atari ST

1. Set up your system and plug a joystick into joystick port 1 and your mouse/joystick into port 2.
2. Insert the TECHNOPOP disk, label side up, into drive A and turn on your system.
3. When the disk directory appears, double click on **TECHNO.PRG**. The program loads and the title screen appears.
4. During the game, follow the on-screen messages that tell you when to insert disk B.

Commodore Amiga

1. Set up your system and plug a joystick into port 2.
2. If you have an Amiga 500 or 2000, insert the TECHNOPOP disk into the drive and turn on your system. The program loads and the title screen appears.
3. If you have an Amiga 1000 with external memory, detach the external memory. Insert a disk containing Kickstart version 1.2 into the drive and turn on your system. When asked to insert the Workbench disk, insert the TECHNOPOP disk instead. The program will automatically load.

IBM PC and Compatibles

1. Set up your system, following instructions in your owner's manual.
2. If your system boots from a floppy disk drive, insert the **DOS** disk into drive A and turn on the system. If your system boots from a hard drive, turn on the system.
3. After **DOS** boots, remove the **DOS** disk from A (if applicable) and insert the TECHNOPOP disk, label side up.
4. If your system boots from a floppy drive, type **TECH** and press **ENTER**. If your system boots from a hard drive, type **A** and press **ENTER**. Then type **TECH** and press **ENTER** again.
5. A menu appears with options for slow, moderate and fast play. Type the number for the option you want.
6. A screen appears asking you if you want to use a joystick. If you want to use a joystick, click on the joystick icon. The on-screen instructions will calibrate your joystick. After you type **N** or calibrate your joystick, the title screen appears.

SCENARIO

You're a Technopop, a member of the most elite crime-fighting force in the country, called the ENFORCERS. Your mission is to capture, at any cost, ruthless criminals who paralyze the city unless you stop them.

Before you start on your journey, you are equipped with the latest crime fighting equipment. At your disposal are a computer wrist watch, a high power criminal radar locator, a snare net, and an .88 magnum pistol and you will be driving the force's newest high speed pursuit and destroy vehicle - the VMAX twin turbo interceptor.

You're on your way to thwart the operations of a sinister organization crime empire known throughout the world as Death on Arrival (D.O.A.). Speed down treacherous highways, encountering attacking D.O.A. cars. Use the extensive weaponry built into your car to destroy them. Depend on your criminal radar locator to tell you there is a crime in progress, giving you the time needed to arrive at the scene in order to apprehend a vicious criminal. Rush to the scene to make it, but don't lose control of the car and avoid getting hit by attacking D.O.A. cars!

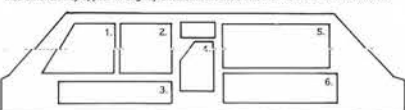
Once there, your crime computer notifies you the face of a wanted D.O.A. criminal on the scene. Your assignment, as you leave your car to enter the building where the criminal was last reported seen, is to capture him dead or alive as instructed by the crime computer. (Using your criminal radar locator and computer wrist watch, you carefully search through a maze of dilapidated interiors of the building to find the culprit. Just getting around the building is tough enough, with broken floors to fall through if careless. Worse yet, D.O.A. thugs abound, eager to wreak havoc on your search. Be careful!

Once you've successfully completed that assignment, get back into your VMAX and drive on to your next assignment.

CONTROLS

VMAX Console

The illustration below shows the Atari ST version of the VMAX console. VMAX console instruments may appear in slightly different locations in other versions of TECHNOPOP.



- | | |
|---------------------|---------------------------------|
| 1 - Tachometer | 4 - Gear Indicator |
| 2 - Speedometer | 5 - Crime Computer |
| 3 - Score Indicator | 6 - Percent Operative Indicator |

Tachometer - Shows current RPMs as you are driving.

Speedometer - Top speeds of over 150 mph!

Score Status - Shows total points accumulated.

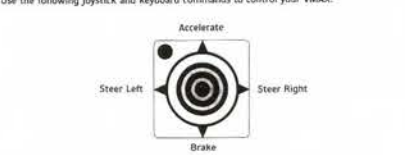
Gear Indicator - Indicates which of five automatic shift gears you are in. (All versions except C 64/128). After a crash, you automatically shift back to first gear.

Crime Computer - Shows the time you have to get to the scene of the crime and gives you background information on criminals. The message here also tells you whether to eliminate the criminal or bring him back alive.

Percent Operative Indicator - Indicates the level of damage your VMAX has sustained so far. Don't let the bar retract too far - once you reach 0 percent operative effectiveness, your VMAX is damaged beyond repair and the game is over.

DRIVING THE VMAX

Use the following joystick and keyboard commands to control your VMAX.



FIRE BUTTON - Fire Weapon

KEYBOARD CONTROLS (IBM/PC ONLY)

- T - Accelerate
- ← - Steer Left
- - Steer Right
- 1 - Brake
- SPACE BAR - Fire Weapon

Note: For the IBM PC and compatible version, to accelerate while steering to the right or to the left, press the **HOME** or **PAGE UP** keys. To decelerate while steering to the right or left, press the **END** or **PAGE DOWN** keys.

ON THE ROAD

Just keep two things in mind as you tear down the highway: you're in a race against time, and everyone else on the road is your enemy. Some strategies to use are:

- D.O.A. vehicles will sneak up from all directions to ram or block you. Use your machine gun, or if you're an ace driver, slam them off the road. Both techniques gain you points. (See the SCORING Section).
- After several missions, be on the lookout for a D.O.A. highway superknig, who will jump from a truck on to the top of the VMAX and try to dismantle the engine. Loosen his grip with a few good punches.

Crash control! Sudden curves and slow you may send you spinning into trees and roadsigns. Stay on the road, use your VMAX and its road way down, decreasing your chances of getting to the scene of the crime on time.

VMAX WEAPONRY

You start with a side-mounted cannon on your VMAX, and upgrade or add to your on-road weaponry as you complete the driving portion of your missions on time. On-screen messages will notify you as to awards of weapons improvements. The following arsenal awaits your eventual command:

Cannon: Use this to blast anything on the road out of your way.

Turbo Charger: Gives you a burst of power for faster acceleration.

Hydraulic Wheel Rams: Use these powerful wheel rams to bash and bump D.O.A. drivers off the road. (Not visible on all versions.) (Not available on IBM/PC version.)

High Power Cannon: Blast away even the stubbornst of road thugs with this cannon's armour-piercing rockets.

Nuclear Bombs: Clear the road! Use your nukes to simultaneously annihilate all other vehicles. For IBM 64/128, Amiga and ST versions, press **SPACEBAR** to fire. For IBM press **B** to fire. You have a limit of five bombs per game.

CRIME IN PROGRESS

Follow these steps to react to the crime scene:

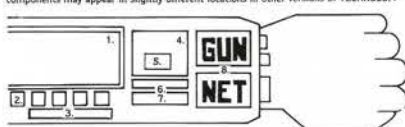
1. While you're on the road, scan the messages from your crime computer for a display of the time remaining to get to the scene of the crime.
2. A beeping sound alerts you to a message on your crime computer indicating the police code and location of the crime in progress. Subsequent messages show you a mugshot of the criminal and direct you either to capture or eliminate him.
3. The crime computer will tell you if you fail to make it to the scene of the crime within the allotted amount of time. If this happens, you forfeit your chance for a promotion or a VMAX weapons upgrade. However, if you can still pursue the criminal. Proceed to the crime scene and gain points by blowing away D.O.A. thugs, recovering stolen goods, and carrying out your orders to capture or wipe out the criminal. (To recover stolen property, stand near the goods, correct, then stand up. When the stolen object disappears from view, it's in your possession.)
4. Shortly after you receive your orders from the crime computer, your VMAX automatically pulls off the road and you step out of the car.

TRACKING AND TERMINATING THUGS

Once out of your VMAX, walk right to head for the building and start pursuing the criminal. Outside the building, you may have to blow away a few thugs or hop over obstacles in your way. (In the IBM version, you exit directly into the building from the VMAX.) Rely on your wrist command console for instructions.

WRIST COMMAND CONSOLE

The illustration below shows the Atari ST version of the wrist command console. Console components may appear in slightly different locations in other versions of TECHNOPOP.



- | | |
|----------------------|------------------------|
| 1 - Crime Computer | 5 - Crime Clock |
| 2 - Life Counter | 6 - Strength Indicator |
| 3 - Health Indicator | 7 - Score Status |
| 4 - Radar | 8 - GUNNET Indicator |

Remember to check your wrist command console for the amount of time remaining to carry out your mission. Rely on your radar to keep track of the position of the criminal as you move around the building.

Crime Computer: Gives vital statistics on the criminal, including a mugshot.

Life Counter: Brightly-lit buttons indicate how many of your five lives you have left.

Health Indicator: Shows the effect of D.O.A. attack on your body. (ST and Amiga versions only.) The red bar retreats as you grow closer to losing a life.

Atari: Activated once you enter a building, the radar points you towards the criminal's location in the building, relative to your position. After you capture or terminate the criminal, it guides you to the exit. Follow the red indicator bars in any of the compass directions.

Crime Clock: Displays the amount of time you have to complete a mission.

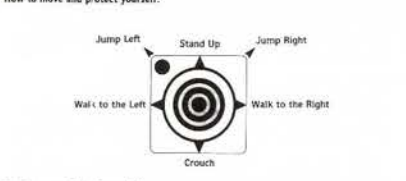
Strength Indicator: Shows energy expenditure during strength-intensive moves. (ST and Amiga versions only.) Each time you jump, the needle drops, the floats to the right to indicate your recovery.

Score Status: Indicates your current score. (See SCORING Section).

GUN/NET Indicator: Shows whether you're set to blast the criminal with your .88 magnum or capture him alive with your net gun. Press **SPACEBAR** to toggle between the two. (For the IBM version, press **G** to select **Gun** and **N** to select **Net**.) ST and Amiga versions have an unlimited number of nets per mission. CBM 64/128 and IBM versions have a limit of 15 nets per mission.

TECHNOPOP SELF DEFENCE

How to move and protect yourself:



FIRE Button - Shoot Gun or Net.

KEYBOARD CONTROLS (IBM/PC ONLY)

- SPACE BAR** - Shoot gun or net.
- ← - Walk to the Left
 - - Walk to the Right
 - HOME (7) - Jump Left
 - Pg Up (8) - Jump Right
 - 1 - Crouch
 - 1 - Stand Up

ELEVATOR CONTROLS

Position yourself in front of the elevator. When the door opens, walk in.

Atari ST and Commodore Amiga versions: Once you are inside, the elevator will start to move automatically. If the elevator can go in more than one direction, indicate with your joystick whether you wish to go up or down by moving the joystick **UP** or **DOWN**. If you do nothing, the elevator will move automatically to the uppermost or bottom most floor in the building and will not stop for floors. If you wish to stop on a floor other than the uppermost or bottom most floor, press the **FIRE** button as you approach the floor where you want to exit. The elevator will stop at that floor and the door will open. Get out of the elevator by moving the joystick handle **DOWN**. If you do nothing, the elevator will reverse direction and go to the uppermost floor.

All other versions: Enter the elevator by moving the joystick handle **UP** or by pressing the **UP** **ARROW** key. Indicate your desired direction by pressing the **UP** or **DOWN** **ARROW** keys or by moving the joystick handle **UP** or **DOWN**. The elevator does not move until you command it. Keep commanding the elevator to move one floor at a time. To exit the elevator, press **LEFT** or **RIGHT** **ARROW** move the joystick handle to the **RIGHT** or **LEFT**.

TIPS

Survival Strategies

While you're on the road, don't save your top speeds for the straights, accelerate through curves by pushing **UP** diagonally on your joystick handle. (For IBM versions, using the keyboard, press the **HOME** or **PAGE UP** keys).

Once you leave the VMAX, you don't have much time to find the criminal. Try these shortcuts:

- Every so often, jump over D.O.A. thugs instead of firing at them. (In the CBM 64/128 version, try crushing rats by jumping on them.) But don't jump too many times in a row, because it gets you out and can slow your reaction time when you need to move fast to defend yourself.

- For the tougher 1-layers, memorize or map out the locations of elevators and walks to avoid costly exits, in trying to locate the criminal.

- Search for stolen property or kidnapped victims only after you have found the criminal.

- If you've determined it's safe, drop through a hole in the floor to the level below to get there faster than the elevator can take you.

When you're riding an elevator, keep an eye on your radar. When the bar stops in the middle section of the radar grid, stop the elevator and exit. And remember, although the radar shows you which direction to go to find the head thug, you will need to figure out the most direct route. Once you've found the head thug, don't let him get away! The moment you see him, open fire and shoot your way.

As you proceed through the series of buildings, the pace and severity of attack increases, and nets may be more useful in stopping attack than your gun. When several thugs attack at once, crouch and then shoot. If the action gets too hectic, hide in an elevator to collect your thoughts and plan your strategy.

When choosing between Gun and Net, you may want to select Gun initially, even if your mission is to capture the criminal alive. You can shoot your gun faster than the net and better defend yourself against attacking D.O.A. hitmen. When you approach the suspect, you can switch to Net to make the capture. You can shoot your net only from a standing position.

PERFORMANCE ASSESSMENT

If you get to the crime scene and capture or eliminate a criminal within the allotted amount of time, you gain a life, receive a promotion, and score points. Promotions follow this progression:

- | | |
|------------------------|------------------------------|
| 1. Grunt (lowest rank) | 7. Sergeant |
| 2. Rookie | 8. Enforcer |
| 3. Flat Foot | 9. Commander |
| 4. Pat of Man | 10. Top Cop |
| 5. Cop | 11. Chief |
| 6. Officer | 12. Technopop (highest rank) |

SCORING

- | | |
|--|---|
| - 5,000 pts | Harming innocent bystanders. |
| - 500 pts | Killing a D.O.A. thug. |
| - 500 pts | For each motorcycle blown up or forced off the highway. |
| - 1,000 pts | For each car blowup or forced off the highway. |
| - 2,000 pts | For each truck blown up or forced off the highway. |
| - 1,000 pts | Recovering stolen goods or kidnapped victims. |
| - 50,000 pts (per mission) | Timely arrival at the crime scene. |
| - 25,000 pts (per mission, Promotion denied) | Incorrect completion of mission (for example, killing the criminal when you were instructed to bring him in alive). |
| - 50,000 pts (per mission, Promotion denied) | Successfully completing your mission on time. |
| - 50,000 pts (per mission, Promotion denied) | Successfully completing your mission, but not on time. |
| - 100,000 pts | Reaching all buildings on time. |

NOTE: Motorcycles appear in the ST and Amiga versions only.

At the completion of a game, your rank and high scores are saved automatically. (To save your score in the Atari ST version, press **S** at the score table. When you see the score table, enter your initials next to your score. (Not available in the CBM 64/128 version.)

ADDITIONAL FEATURES

Turning Sound On/Off

CBM 64/128: Use the volume control on your monitor.

Atari ST, Commodore Amiga: Toggle the A key.

IBM PC and Compatibles: Toggle the S key.

Pausing a Game

CBM 64/128: Press **STOP**. Press **STOP** again to resume play.

Atari ST and Commodore Amiga: Press **P**. Press **P** again to resume play.

IBM PC and Compatibles: Press **ESCAPE**. Press it again to resume play.

Starting a New Game

If you lose all your lives and want to begin a new game, do the following:

CBM 64/128: From the title page, press the **FIRE** button.

Atari ST: From the title page, press the **FIRE** button.

Commodore Amiga: Press the **FIRE** button. At the title screen, press the **FIRE** button again.

IBM PC and Compatibles: Press **RETURN**.

Saving a Game

CBM 64/128: During the driving sequence, press **Q**. This ends and saves your current game, and returns you to the title screen. (DISK VERSION ONLY)

Atari ST and Commodore Amiga: Press **D** during the driving sequence, and select the Save option from the menu.

IBM PC and Compatibles: Press **P** to save your current game and exit to DOS.

Resuming a Saved Game

CBM 64/128: At the title screen, press **R**. (DISK VERSION ONLY)

Atari ST and Commodore Amiga: Press **D** during the driving sequence. At the menu, select the option to load a saved game.

IBM PC and Compatibles: Press **P** to load your last saved game and resume play where you last saved the game.

Ending a Session

IBM PC and Compatibles: Press **Q** to return to the DOS prompt.

For all other versions: Follow the instructions for Saving a Game.

JOYSTICK AND KEYBOARD MOVES

Technopop works with joystick commands in the CBM 64/128, Atari ST and Amiga versions. Joystick and keyboard commands for the IBM.

CREDITS

Atari ST and Amiga: Programmed by Kevin Hoare.

Commodore 64/128: Programmed by Dave Roach, Dan Roach, Chris Gray.

IBM PC & Compatibles: Programmed by Don Hejnyer.

Graphics by Nick Gray

Art by Dennis Turner

Maps by Rod Anderson

Designed by IMAGEXCEL and GRAY MATTER (Commodore 64/128, IBM PC produced by Chris Gray.)

© 1988 Gremlin Graphics Software Ltd. All rights reserved.

Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

Copyright subsists in this program. Unauthorized broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.



TECHNO COP™

INSTRUCTIONS OF CHARGEMENT

COMMODORE 64/128 Cassette

1. Installez votre système et branchez un manche à balai au point d'accès 2.
2. Introduisez la cassette dans l'unité de cassette. Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** simultanément. Appuyez sur le bouton **PLAY** sur la manette. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.
3. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur le bouton de **FEU** pour commencer le jeu.
4. Suivez les indications d'écran.

Commodore 64/128 Disquette

1. Installez votre système et branchez un manche à balai au point d'accès 2.
2. Introduisez la disquette dans l'unité de disques. Tapez **LOAD""B.I.** et appuyez sur **RETURN**.
3. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur le bouton de **FEU** pour commencer le jeu.
4. Pendant le jeu suivez les messages sur l'écran. Ils vous diront à quel moment retourner la disquette.

Atari ST

1. Installez votre système, branchez un manche à balai au point d'accès 1 et votre souris/manche à balai au point d'accès 0.
2. Introduisez la disquette Technopop, le label vers le haut, dans l'unité de disques A et branchez votre système.
3. Lorsque le répertoire de la disquette apparaît, cliquez deux fois sur **TECHNO.PRG**. Le programme se chargera et l'écran de titre apparaîtra.
4. Pendant le jeu suivez les messages sur l'écran. Ils vous diront à quel moment introduire la disquette B.

Commodore Amiga

1. Installez votre système et branchez un manche à balai au point d'accès 2.
2. Si vous avez un Amiga 500 ou 2000, introduisez la disquette Technopop dans l'unité de disques et branchez votre système. Le programme se chargera et l'écran de titre apparaîtra.
3. Si vous avez un Amiga 1000 à mémoire externe, détachez la mémoire externe. Introduisez une disquette Kickstart version 1.2 dans l'unité de disques et branchez votre système. Lorsque l'ordinateur vous demande d'introduire la disquette Workbench, introduisez la disquette TECHNOPOP à la place. Le programme se chargera automatiquement.

IBM PC et Compatibles

1. Installez votre système, en suivant les instructions dans votre manuel.
2. Si votre système s'amorce à partir d'une unité de disques souples, introduisez la disquette **DOS** dans l'unité de disques A et branchez le système. Si votre système s'amorce à partir d'une unité de disques rigides, branchez le système.
3. Quand la disquette **DOS** s'est amorcée, introduisez la disquette **DOS** de l'unité de disques A (et applicable) et introduisez la disquette Technopop. Le label vers le haut.
4. Si votre système s'amorce à partir d'une unité de disques souples, tapez **TECH** et appuyez sur **ENTER**. Si votre système s'amorce à partir d'une unité de disques rigides, tapez **A** et appuyez sur **ENTER**. Puis tapez **TECH** et appuyez sur **ENTER** une nouvelle fois.
5. Un menu apparaîtra vous donnant le choix de jouer à un rythme lent, moyen ou rapide. Tapez le chiffre correspondant à l'option que vous désirez.
6. Un écran apparaîtra vous demandant si vous voulez utiliser un manche à balai. Si vous voulez utiliser un manche à balai, tapez **Y** puis suivez les instructions sur l'écran pour étalonner votre manche à balai. Après avoir tapé **N** ou après avoir étaloné votre manche à balai, l'écran de titre apparaîtra.

SCENARIO

Vous êtes un Technopop, membre de la brigade anti-gang d'élite du pays: les ENFORCERS. Votre mission est de capturer, à tout prix, les criminels implacables qui continueraient à paralyser la cité à moins que vous ne les arrêtiez.

Vous êtes parti du tout dernier équipement de lutte contre le crime. Vous avez à votre disposition une montre micro-ordinateur, un localisateur de criminels à radar très puissant, un revolver à six et un pistolet .88 magnum. Vous conduirez le tout dernier véhicule de poursuite et de destruction ultra-rapide en date - l'Intercepteur à double moteur turbo VMAX. Vous êtes en route pour traquer après les opérations d'un sinistre empire du crime organisé connu dans le monde entier sous le nom de Death On Arrival (D.O.A.). Vous conduirez à toute allure le long d'autoroutes trépassées afin de faire face aux attaques des voitures D.O.A. Servez-vous de l'important armement intégré dans la voiture pour les détruire. Votre localisateur à radar vous permettra de savoir où un crime se déroule quelque part. Ce qui vous donne le temps nécessaire d'arriver sur les lieux et d'apprendre un dangereux criminel. Forcez pour arriver à temps, mais ne perdez pas le contrôle de votre véhicule et évitez de vous faire toucher par les voitures D.O.A. qui vous attaquent!

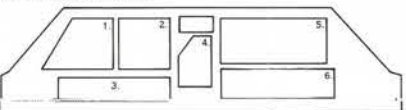
Une fois sur place, votre micro-ordinateur vous montre le visage d'un criminel D.O.A. recherché par la police. Votre mission, comme vous pénétrez dans l'immeuble où le criminel a été vu en dernier, est de le capturer mort ou vif, comme l'ordinateur vous en donne l'ordre. Grâce à votre localisateur à radar et votre montre micro-ordinateur, vous traverserez prudemment un labyrinthe de pièces délabrées à l'intérieur de l'immeuble afin de découvrir le coupable. Le déplacement à l'intérieur de l'immeuble est difficile, à cause des planchers déformés à travers lesquels vous pourriez passer si vous n'êtes pas prudent. Finalement, les gangsters D.O.A. abondent dans l'immeuble. Impatients de bouleverser vos recherches. Soyez prudent!

Une fois votre mission accomplie, retournez à votre VMAX et rendez-vous à votre mission suivante.

COMMANDES

Console du VMAX

L'illustration ci-dessous présente la version Atari ST de la console du VMAX. Les instruments de la console du VMAX apparaîtront peut-être à des endroits légèrement différents sur d'autres versions de TECHNOPOP.



- | | |
|--------------------------|--|
| 1 - Tachymètre | 4 - Indicateur d'embrayage |
| 2 - Compteur de vitesse | 5 - Ordinateur de crime |
| 3 - Indicateur de points | 6 - Indicateur du pourcentage en vigueur |

Tachymètre: Indique le nombre de tours minute comme vous conduisez.

Compteur de vitesse: Vous pouvez atteindre des vitesses maximum de plus de 230 kms à l'heure.

Etat du score: Indique le nombre total de points accumulés.

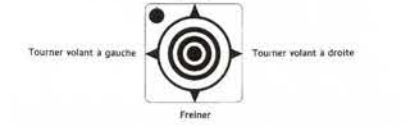
Indicateur d'embrayage: Indique à quelle vitesse vous roulez (votre véhicule a une boîte de 5 vitesses à transmission automatique). (Pour toutes les versions CBM 64/128). Après un accident, vous repassez en première automatique.

Indicateur de crime: Indique le temps qui vous reste pour agir sur les lieux du crime et vous donne des renseignements généraux sur les criminels. Vous indique également si vous devez liquider le criminel ou le ramener vivant.

Indicateur du Pourcentage en Vigueur: Indique le niveau des dégâts subis par le VMAX jusqu'à. Ne laissez pas la barre descendre trop bas - une fois que vous avez atteint 0 pour cent d'efficacité, votre VMAX est irréparable et le jeu est terminé.

POUR CONDUIRE LE VMAX

Utilisez la commande de manche à balai et de clavier suivante pour contrôler votre VMAX.



Bouton de FEU - Arme à feu

COMMANDES DU CLAVIER (POUR IBM PC SEULEMENT)

- T - Accélérer
- ← - Tourner le volant à droite
- - Tourner le volant à gauche
- 1 - Freiner
- BARRÉ D'ESPACEMENT - Faire feu

Note: Pour l'IBM PC et la version compatible. Pour accélérer tout en tournant le volant à droite ou à gauche, appuyez sur les touches **HOME** et **PAGE UP**. Pour ralentir tout en tournant le volant à droite ou à gauche, appuyez sur les touches **END** ou **PAGE DOWN**.

SUR LA ROUTE

Rappe

TECHNO COP™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Commodore 64/128 Cassette

1. Metti su il tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 2.
2. Inserisci la cassetta. Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premi **PLAY** sul registratore. Il programma si carica e gira automaticamente.
3. Quando appare la videata titolo, premi il bottone di **FUOCO** per iniziare il gioco.
4. Durante il gioco, segui i messaggi sullo schermo che ti indicano quando girare il dischetto.

Commodore 64/128 Dischetto

1. Metti su il tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 2.
2. Inserisci il dischetto nel drive. Batti **LOAD** o **ALT** e premi **RETURN**.
3. Quando appare la videata titolo, premi il bottone di **FUOCO** per iniziare il gioco.
4. Durante il gioco, segui i messaggi sullo schermo che ti indicano quando girare il dischetto.

Atari ST

1. Metti su il tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 1 e il mouse joystick nella porta 0.
2. Inserisci il dischetto TECHNO COP nel drive A, con l'etichetta rivolta in alto, e poi accendi il computer.
3. Quando appare la directory, fai clic su **TECHNO.PRG**. Il programma si carica e appare la videata titolo.
4. Durante il gioco, segui i messaggi sullo schermo che ti indicano quando inserire il dischetto B.

Commodore Amiga

1. Metti su il tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 2.
2. Se disponi di un Amiga 500 o 2000, inserisci il dischetto TECHNO COP nel drive e accendi il computer. Il programma si carica e appare la videata titolo.
3. Se disponi di un Amiga 1000 con memoria estesa, stacca la memoria estesa. Inserisci il dischetto Kickstart versione 1.2 nel drive e accendi il computer. Quando ti viene chiesto di inserire il dischetto Workbench, inserisci invece il dischetto TECHNO COP. Il programma si carica automaticamente.

IBM PC e Compatibili

1. Metti su il tuo sistema, seguendo le istruzioni sul manuale.
2. Se il sistema si inizializza da un drive floppy, inserisci il dischetto **DOS** nel drive A e accendi il computer. Se il sistema si inizializza da un disco fisso, accendi semplicemente il computer.
3. Dopo l'inizializzazione **DOS**, rimuovi il dischetto **DOS** dal drive A (se questo è il caso) e inserisci il dischetto TECHNO COP con l'etichetta rivolta in alto.
4. Se il sistema si inizializza da un drive floppy, batti **TECH** e premi **ENTER**. Se il sistema si inizializza da disco rigido, batti **A** e premi **ENTER**. Quindi batti **TECH** e premi di nuovo **ENTER**.
5. Appare un menu con le opzioni per gioco lento, moderato e veloce. Batti il numero dell'opzione desiderata.
6. Appare una videata che ti chiede se vuoi usare un joystick. Se vuoi usare un joystick, batti **Y** e poi segui le istruzioni sullo schermo per calibrarlo. Dopo aver battuto **N** o aver calibrato, appare la videata titolo.

SCENARIO

Tu sei TECHNO COP, un membro della più esclusiva forza di polizia del paese detta ENFORCER. La tua missione è di catturare a qualunque costo, criminali senza scrupoli che paralizzano la città, se non vengono fermati.

Prima di partire, vieni equipaggiato con l'ultimissima attrezzatura anti crimine. Hai a disposizione un computer da polso, un potente radar per localizzare criminali, un fucile sparata-rete, una pistola coltello. 88 magnum e sarai alla guida del nuovissimo veicolo da inseguimento in dotazione - l'intercettore a doppio turbo VMAX.

Adesso, stai andando ad impedire le operazioni di un sinistro impero del crimine, conosciuto in tutto il mondo come Morte all'Arrivo (D.O.A.). Corri per le strade infuocate, incontrando le macchine della D.O.A. che ti attaccano. Usa tutto l'armamento della tua macchina per distruggerli. Chiusa il tuo radar per vedere dove si sta commettendo un crimine, in modo da avere il tempo necessario per arrivare sulla scena e catturare il malfattore. Preoccupati sulla scena, ma non perdere il controllo della macchina e cerca di evitare di essere colpito dalle macchine della D.O.A.

Una volta arrivato, il tuo computer ti mostra la faccia del ricercato sullo schermo. Il tuo compito, mentre esci dalla macchina per entrare nell'edificio dove il criminale è stato avvistato, è di prenderlo vivo o morto, a seconda delle istruzioni sul computer.

Usando il radar e il computer, cerca con cautela nel labirinto del folto interno dell'edificio per distruggerli. Chiusa il tuo radar per vedere dove si sta commettendo un crimine, in modo da avere il tempo necessario per arrivare sulla scena e catturare il malfattore. Preoccupati sulla scena, ma non perdere il controllo della macchina e cerca di evitare di essere colpito dalle macchine della D.O.A.

Una volta completata la missione con successo, torna alla VMAX e prosegui al tuo prossimo compito.

CONTROLLI

Plancia VMAX

L'illustrazione sottostante, mostra la plancia della VMAX in versione Atari ST. In altre versioni di TECHNO COP, gli strumenti possono apparire in posizioni leggermente diverse.



Il Contagiri indica gli RPM correnti durante la guida.

Il Contachilometri indica velocità fino ad oltre 150 mph!

Il Punteggio indica il totale dei punti accumulati.

L'Indicatore Morte indica in quale delle cinque murae automatiche ti trovi. (Per tutte le versioni, eccetto CBM 64/128). Dopo un incidente, torni automaticamente in prima. Il Computer indica quanto tempo hai per arrivare sulla scena del delitto e ti fornisce informazioni sui criminali. Il messaggio ti dice anche se eliminare il criminale o prenderlo vivo. L'Indicatore Percentuale Operativa indica il livello dei danni subiti dalla VMAX fino ad ora. Non si accende troppo la colombina - se arriva a 0, la VMAX è danneggiata irreparabilmente e il gioco ha termine.

GUIDA DELLA VMAX

Per controllare la tua VMAX, usa i seguenti comandi joystick e tastiera.



Bottone di **FUOCO** - Spara

CONTROLLI TASTIERA (SOLO IBM PC)

1 - Acceleratore

2 - Volta sinistra

3 - Volta destra

4 - Frena

5 - Barra - Spara

Nota: Per la versione IBM PC e compatibili, per accelerare mentre giri la strada o sulla sinistra, premi i tasti **HOME** o **PAGE UP**. Per rallentare mentre giri la destra o a sinistra, premi i tasti **END** o **PAGE DOWN**.

SU STRADA

Mentre corri sulla strada, tieni presente due cose: sei in corsa contro il tempo e chiunque altro sulla strada è il tuo nemico. Alcune strategie da usare sono:

- Le macchine della D.O.A. sbucano da tutte le direzioni per speriornati o bloccarti. Usa il tuo mirino, oppure se sei un asso, sbattili fuori strada. Entrambe le tecniche ti portano punti. (Vedi la sezione Punteggio).
- Dopo diverse missioni, stai attento al superpunto della D.O.A., che salta da un camion sul tetto della VMAX cercando di smontare il motore. Scrollato con un po di dandito, e rimani sempre in controllo. Cura improvvisa sulle strade possono far saltare standare sugli ostacoli.

ARMAMENTO DELLA VMAX

Inizi con un cannone montato lateralmente sulla VMAX, e al completamento della parte in macchina della missione, aumenti o aggiungi armi. Dei messaggi sullo schermo ti comunicano l'assegnazione di nuove armi. L'arsenale seguente è a tua disposizione:

Cannone: Usalo per potenza per tutto quello che incontri sulla strada.

Turbo: Ti dà spinta per una maggiore accelerazione.

Speroni d'acciaio: Usali per sbattere il D.O.A. (Non sono volabili in tutte le versioni). I speroni d'acciaio sono disponibili solo nelle versioni IBM PC e compatibili.

Cannone Anti-Panacea: Spara anche i più cocchi delinquenti, con i suoi razi perforanti.

Bombe Nucleari: Ripulisci le strade! Usa il nucleare per far scomparire simultaneamente tutte le altre macchine. Nella versione CBM 64/128, Amiga e ST, premi la **BARRA** per sparare. Per le versioni IBM, premi **B** per sparare. In ogni gioco, hai un limite di cinque bombe.

CRIMINE IN ATTO

Per correre sulla scena, procedi come segue:

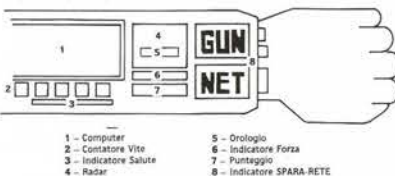
1. Mentre sei sulla strada, osserva i messaggi sul computer e stai attento al tempo occorrente per arrivare sulla scena.
2. Un cicalino di allarme su computer ti avverte con il codice di polizia della località dove si sta svolgendo un'azione criminale. Altri messaggi ti portano l'immagine del delinquente ti dicono se devi catturarlo o eliminarlo.
3. Il computer ti avverte se non ce la fai ad arrivare entro il tempo a disposizione. Se questo si verifica, dai un addio alla tua promozione o all'aggiunta di armi per la VMAX. Tuttavia, puoi sempre inseguire il criminale. Proccacci la scena a guadagna punti spazzando via delinquenti D.O.A., recuperando merce rubata ed eseguendo i tuoi ordini di cattura o eliminazione dei criminali. (Per recuperare la refurtiva, poniti vicino agli oggetti, abbassati e poi rialzati). Quando gli oggetti scompaiono, sono in tuo possesso.)
4. Dopo aver ricevuto gli ordini dal computer, la VMAX si ferma automaticamente e tu esci dalla macchina.

SCOVARE ED ELIMINARE DELINQUENTI

Una volta fuori dalla VMAX, cammina dritto verso l'edificio e inizia ad inseguire il criminale. Fuori dall'edificio, dovrai forse far saltare un po di delinquenti oppure superare degli ostacoli. Nella versione IBM, esci direttamente dalla macchina dentro l'edificio. I tentativi sempre alle istruzioni del tuo computer da polso.

PANNELLO COMANDI DA POLSO

L'illustrazione seguente, indica la versione Atari ST del pannello comandi da polso. I componenti del pannello possono essere situati diversamente in altre versioni di TECHNO COP.



Ricorda di controllare sul pannello da polso il tempo che ti rimane per portare a termine la missione. Affrati al radar per seguire la posizione del criminale durante i tuoi spostamenti. Computer: Fornisce le statistiche principali sul criminale, compresa un'istantanea.

Contatore Vite: I bottoni luminosi indicano quante delle cinque vite di cui disponi. Il loro risale.

Indicatore Salute: Indica gli effetti degli attacchi D.O.A. sul tuo corpo (Solo su versioni ST e Amiga). La barra rossa si accorcia mano a mano che stai per perdere una vita.

Radar: Si attiva quando entri in un edificio. Il radar ti guida verso la posizione del criminale nell'edificio. Dopo la cattura e l'eliminazione, ti guida verso l'uscita. Segui le barre rosse in qualsiasi direzione della bussola.

Orologio: Indica quanto tempo hai a disposizione per completare la missione.

Indicatore Forza: Indica quanta forza consumi durante le mosse ad alta intensità. (Solo su versioni IBM).

versioni ST e Amiga). Ogni volta che salti, l'ago scende e poi fluttua sulla destra per segnalare una tua ripresa.

Punteggio: Indica il punteggio corrente (Vedi la sezione Punteggio).

Indicatore SPARA-RETE: Indica se devi sparare al criminale con la tua 88 magnum, oppure cartararlo vivo per la rete. Per scambiarla tra le due opzioni, premi la **BARRA**. (Nella versione IBM, premi **G** per sparare e **R** per la rete. Le versioni ST e Amiga dispongono di un numero illimitato di reti per ogni missione: le versioni CBM 64/128 e IBM hanno un limite di 15 reti per missione).

AUTODIFESA DI TECHNO COP



Bottone di **FUOCO** - Spara la pistola o la rete.

CONTROLLI TASTIERA (SOLO IBM PC)

BARRA - Spara pistola o rete

1 - Acceleratore

2 - Volta sinistra

3 - Volta destra

4 - Frena

5 - Barra - Spara

6 - Barra - Spara

7 - Barra - Spara

8 - Barra - Spara

9 - Barra - Spara

10 - Barra - Spara

11 - Barra - Spara

12 - Barra - Spara

13 - Barra - Spara

14 - Barra - Spara

15 - Barra - Spara

16 - Barra - Spara

17 - Barra - Spara

18 - Barra - Spara

19 - Barra - Spara

20 - Barra - Spara

21 - Barra - Spara

22 - Barra - Spara

23 - Barra - Spara

24 - Barra - Spara

25 - Barra - Spara

26 - Barra - Spara

27 - Barra - Spara

28 - Barra - Spara

29 - Barra - Spara

30 - Barra - Spara

31 - Barra - Spara

32 - Barra - Spara

33 - Barra - Spara

34 - Barra - Spara

35 - Barra - Spara

36 - Barra - Spara

37 - Barra - Spara

38 - Barra - Spara

39 - Barra - Spara

40 - Barra - Spara

41 - Barra - Spara

42 - Barra - Spara

43 - Barra - Spara

44 - Barra - Spara

45 - Barra - Spara

46 - Barra - Spara

47 - Barra - Spara

48 - Barra - Spara

49 - Barra - Spara

50 - Barra - Spara

51 - Barra - Spara

52 - Barra - Spara

53 - Barra - Spara

54 - Barra - Spara

55 - Barra - Spara

56 - Barra - Spara

57 - Barra - Spara

58 - Barra - Spara

59 - Barra - Spara

60 - Barra - Spara

61 - Barra - Spara

62 - Barra - Spara

63 - Barra - Spara

64 - Barra - Spara

65 - Barra - Spara

66 - Barra - Spara

67 - Barra - Spara

68 - Barra - Spara

69 - Barra - Spara

70 - Barra - Spara

71 - Barra - Spara

72 - Barra - Spara

73 - Barra - Spara

74 - Barra - Spara

75 - Barra - Spara

76 - Barra - Spara

77 - Barra - Spara

78 - Barra - Spara

79 - Barra - Spara

80 - Barra - Spara

81 - Barra - Spara

82 - Barra - Spara

83 - Barra - Spara

84 - Barra - Spara

85 - Barra - Spara

86 - Barra - Spara

87 - Barra - Spara

88 - Barra - Spara

89 - Barra - Spara

90 - Barra - Spara

91 - Barra - Spara

92 - Barra - Spara

93 - Barra - Spara

94 - Barra - Spara

95 - Barra - Spara

96 - Barra - Spara

97 - Barra - Spara

98 - Barra - Spara

99 - Barra - Spara

100 - Barra - Spara

101 - Barra - Spara

102 - Barra - Spara

103 - Barra - Spara

104 - Barra - Spara

105 - Barra - Spara

106 - Barra - Spara

107 - Barra - Spara

108 - Barra - Spara

109 - Barra - Spara

110 - Barra - Spara

111 - Barra - Spara

112 - Barra - Spara

113 - Barra - Spara

114 - Barra - Spara

115 - Barra - Spara

116 - Barra - Spara

117 - Barra - Spara

118 - Barra - Spara

119 - Barra - Spara

120 - Barra - Spara

121 - Barra - Spara

122 - Barra - Spara

123 - Barra - Spara

124 - Barra - Spara

125 - Barra - Spara

126 - Barra - Spara

127 - Barra - Spara

128 - Barra - Spara

129 - Barra - Spara

130 - Barra - Spara

131 - Barra - Spara

132 - Barra - Spara

133 - Barra - Spara

134 - Barra - Spara

135 - Barra - Spara

136 - Barra - Spara

137 - Barra - Spara

138 - Barra - Spara

139 - Barra - Spara

140 - Barra - Spara

141 - Barra - Spara

142 - Barra - Spara

143 - Barra - Spara

144 - Barra - Spara

145 - Barra - Spara

146 - Barra - Spara

147 - Barra - Spara

148 - Barra - Spara

149 - Barra - Spara

150 - Barra - Spara

151 - Barra - Spara

152 - Barra - Spara

153 - Barra - Spara

154 - Barra - Spara

155 - Barra - Spara

156 - Barra - Spara

157 - Barra - Spara

158 - Barra - Spara

159 - Barra - Spara

160 - Barra - Spara

161 - Barra - Spara

162 - Barra - Spara

163 - Barra - Spara

164 - Barra - Spara

165 - Barra - Spara

166 - Barra - Spara

167 - Barra - Spara

168 - Barra - Spara

169 - Barra - Spara

170 - Barra - Spara

171 - Barra - Spara

172 - Barra - Spara